

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-196746

(43)Date of publication of application : 06.08.1996

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

A63F 5/04

(21)Application number : 07-028758

(71)Applicant : BANDAI CO LTD

(22)Date of filing : 25.01.1995

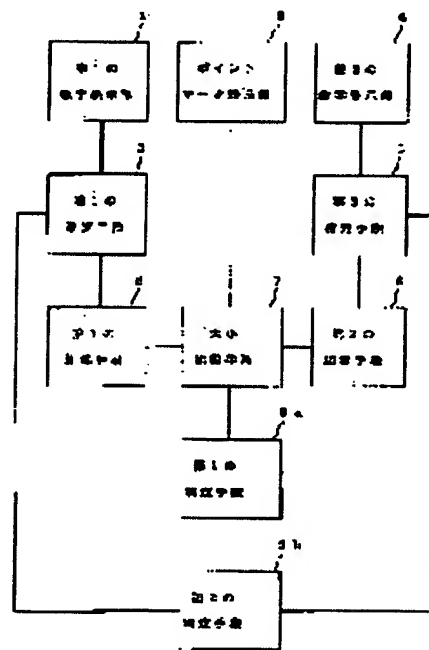
(72)Inventor : AZUMA RIE

## (54) SLOT GAME MACHINE

## (57)Abstract:

PURPOSE: To provide a highly interesting slot game machine which incorporates elements of combative sport games.

CONSTITUTION: A first numeral indicating unit 1 to indicate numerals of multiple digits, a first decision means 2 which decides the numerals, and a first summing means 3 to sum the decided numerals in each digit are disposed. Similarly, a second numeral indicating unit 4 to indicate numerals of multiple digits, a second decision means 5, and a second summing means 6 are disposed. Summed values of numerals in the first numeral indicating unit 1 are compared with those in the second numeral indicating unit 4, and point marks on the side determined larger by a size comparing means 7 to compare sizes of numerals are displayed on a point mark indicating unit 8. The constitution includes a first determining means 9a to determine the side whose point mark has reached the predetermined numeral first as a winner, and a second determining means 9b which determines a winner immediately regardless of the point mark if the decided numerals on both indicating units are of particular combinations.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

27.03.1997

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

2963634

[Date of registration]

06.08.1999

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平8-196746

(43) 公開日 平成8年(1996)8月6日

(51) Int.Cl. <sup>8</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	9/22	M		
	5/04	5 1 1 D		

審査請求 未請求 請求項の数 3 F D (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願平7-28758

(22) 出願日 平成7年(1995)1月25日

(71) 出願人 000135748

株式会社バンダイ

東京都台東区駒形2丁目5番4号

(72) 発明者 東 利恵

東京都台東区駒形2丁目5番4号 株式会社バンダイ内

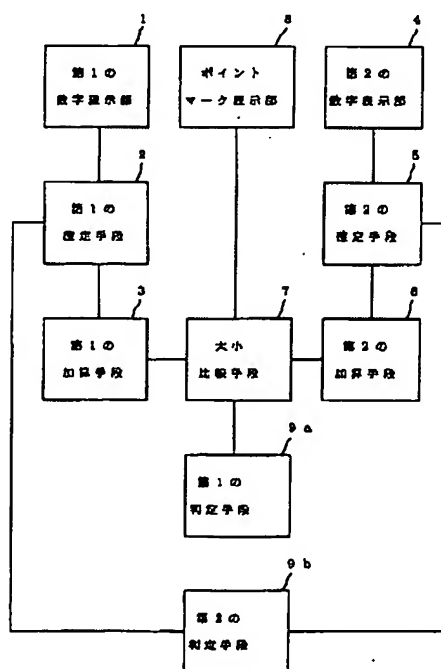
(74) 代理人 弁理士 高田 修治

(54) 【発明の名称】 スロットゲーム機

(57) 【要約】 (修正有)

【目的】 対戦ゲームの要素を取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機。

【構成】 複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1、この数字をランダムに変化させた後、これを確定する第1の確定手段2並びに確定した各桁の数字を加算する第1の加算手段3を設ける。同様に複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4、第2の確定手段5及び第2の加算手段6を備える。第1の数字表示部の数字の加算値と第2の数字表示部のそれとを比較し大小を判定する大小比較手段7により大と判定した側のポイントマークを表示するポイントマーク表示部8を設ける。更に、ポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する第1の判定手段9 a、両表示部の確定数字が特定の組み合わせである場合は、ポイントマークにかかわらず直ちに勝者と判定する第2の判定手段9 bを備えた構成とする。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 下記の要件を備えたことを特徴とするスロットゲーム機。

(イ) 複数桁の数字を表示する第 1 の数字表示部 1 を有すること。

(ロ) 前記第 1 の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定する第 1 の確定手段 2 を有すること。

(ハ) 前記第 1 の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第 1 の加算手段 3 を有すること。

(ニ) 複数桁の数字を表示する第 2 の数字表示部 4 を有すること。

(ホ) 前記第 2 の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定する第 2 の確定手段 5 を有すること。

(ヘ) 前記第 2 の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第 2 の加算手段 6 を有すること。

(ト) 前記第 1 の数字表示部の数字の加算値と、第 2 の数字表示部の数字の加算値とを比較し、大小を判定する大小比較手段 7 を有すること。

(チ) 前記大小比較手段が大と判定した側のポイントマークを表示するポイントマーク表示部 8 を有すること。

(リ) 前記ポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する第 1 の判定手段 9 a を有すること。

(ヌ) 前記第 1 又は第 2 の数字表示部の確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合は、前記ポイントマークの如何に関わらず直ちに勝者と判定する第 2 の判定手段 9 b を有すること。

【請求項 2】 下記の要件を備えたことを特徴とするスロットゲーム機。

(イ) 複数桁の数字を表示する第 1 の数字表示部 1 を有すること。

(ロ) 前記第 1 の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定する第 1 の確定手段 2 a を有すること。

(ハ) 前記第 1 の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第 1 の加算手段 3 を有すること。

(ニ) 複数桁の数字を表示する第 2 の数字表示部 4 を有すること。

(ホ) 前記第 2 の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定する第 2 の確定手段 5 a を有すること。

(ヘ) 前記第 2 の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第 2 の加算手段 6 を有すること。

(ト) 前記第 1 の数字表示部の数字の加算値と、第 2 の数字表示部の数字の加算値とを比較し、大小を判定する大小比較手段 7 を有すること。

(チ) 前記大小比較手段が大と判定した側のポイントマークを表示するポイントマーク表示部 8 を有すること。

(リ) 前記ポイントマークが先に所定数に達した側を勝

者と判定する判定手段 9 c を有すること。

(ヌ) 前記第 1 又は第 2 の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去する消去手段 10 を有すること。

【請求項 3】 下記の要件を備えたことを特徴とするスロットゲーム機。

(イ) 複数桁の数字を表示する第 1 の数字表示部 1 を有すること。

(ロ) 前記第 1 の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定する第 1 の確定手段 2 a を有すること。

(ハ) 前記第 1 の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第 1 の加算手段 3 を有すること。

(ニ) 複数桁の数字を表示する第 2 の数字表示部 4 を有すること。

(ホ) 前記第 2 の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定する第 2 の確定手段 5 a を有すること。

(ヘ) 前記第 2 の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第 2 の加算手段 6 を有すること。

(ト) 前記第 1 の数字表示部の数字の加算値と、第 2 の数字表示部の数字の加算値とを比較し、大小を判定する大小比較手段 7 を有すること。

(チ) 前記第 1 の数字表示部と、第 2 の数字表示部との間に戦闘表示部 11 を有すること。

(リ) 前記大小比較手段が大と判定した側のポイントマークを前記戦闘表示部に表示し、相手の数字表示部に向かって進撃する進撃手段 12 を有すること。

(ヌ) 前記進撃手段は相手のポイントマークを撃退しなから進撃すること。

(ル) 前記ポイントマークの先端が相手の数字表示部に達した側を勝者と判定する判定手段 9 d を有すること。

(ヲ) 前記第 1 又は第 2 の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去する消去手段 10 を有すること。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、対戦ゲームをも兼ね備えた興趣性の高いスロットゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来のスロットゲーム機は、複数種類の絵柄や数字を描いたドラムを回転させ、当該ドラムが停止したときに上記絵柄や数字が特定の組み合わせになった場合にメダル等を払い出すようにしている。ところで、このような従来のスロットゲーム機は、ドラム等の主要部が機械的な要素で構成されているので、機械的駆動部分に磨耗を生じることがあり、これが故障の原因になるばかりでなく、駆動中には騒音が発生する等の難点を有していた。そこで、表示画面に上記ドラムを回転さ

せて電子的にスロットゲームを行うようにした電子式のスロットゲーム機が種々提案されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような従来の電子式スロットゲーム機は、機械的なスロットマシンを単に電子的なスロットマシンに置き換えただけであり、ゲームの内容が単調で、すぐに飽きられてしまうという問題点を有していた。

【0004】本発明は上記課題に鑑みてなされたもので、対戦ゲームとしての要素を取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記の目的を達成するために本発明が提供する第1の手段は図1に示すように以下の要件を備えて構成した。すなわち、

(イ) 複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有すること。

(ロ) 前記第1の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定する第1の確定手段2を有すること。

(ハ) 前記第1の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第1の加算手段3を有すること。

(ニ) 複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有すること。

(ホ) 前記第2の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定する第2の確定手段5を有すること。

(ヘ) 前記第2の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第2の加算手段6を有すること。

(ト) 前記第1の数字表示部の数字の加算値と、第2の数字表示部の数字の加算値とを比較し、大小を判定する大小比較手段7を有すること。

(チ) 前記大小比較手段が大と判定した側のポイントマークを表示するポイントマーク表示部8を有すること。

(リ) 前記ポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する第1の判定手段9aを有すること。

(ヌ) 前記第1又は第2の数字表示部の確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合は、前記ポイントマークの如何に関わらず直ちに勝者と判定する第2の判定手段9bを有すること。

【0006】また、上記の目的を達成するために本発明が提供する第2の手段は図2に示すように以下の要件を備えて構成した。すなわち、

(イ) 複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有すること。

(ロ) 前記第1の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定する第1の確定手段2aを有すること。

(ハ) 前記第1の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第1の加算手段3を有すること。

(ニ) 複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有すること。

(ホ) 前記第2の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定する第2の確定手段5aを有すること。

(ヘ) 前記第2の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第2の加算手段6を有すること。

(ト) 前記第1の数字表示部の数字の加算値と、第2の数字表示部の数字の加算値とを比較し、大小を判定する大小比較手段7を有すること。

(チ) 前記大小比較手段が大と判定した側のポイントマークを表示するポイントマーク表示部8を有すること。

(リ) 前記ポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する判定手段9cを有すること。

(ヌ) 前記第1又は第2の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去する消去手段10を有すること。

【0007】また、上記の目的を達成するために本発明が提供する第3の手段は図3に示すように以下の要件を備えて構成した。すなわち、

(イ) 複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有すること。

(ロ) 前記第1の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定する第1の確定手段2aを有すること。

(ハ) 前記第1の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第1の加算手段3を有すること。

(ニ) 複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有すること。

(ホ) 前記第2の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定する第2の確定手段5aを有すること。

(ヘ) 前記第2の数字表示部の確定した各桁の数字を加算する第2の加算手段6を有すること。

(ト) 前記第1の数字表示部の数字の加算値と、第2の数字表示部の数字の加算値とを比較し、大小を判定する大小比較手段7を有すること。

(チ) 前記第1の数字表示部と、第2の数字表示部との間に戦闘表示部11を有すること。

(リ) 前記大小比較手段が大と判定した側のポイントマークを前記戦闘表示部に表示し、相手の数字表示部に向かって進撃する進撃手段12を有すること。

(ヌ) 前記進撃手段は相手のポイントマークを撃退しながら進撃すること。

(ル) 前記ポイントマークの先端が相手の数字表示部に達した側を勝者と判定する判定手段9dを有すること。

(ヲ) 前記第1又は第2の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去する消去手段10を有すること。

【0008】

【作用】本発明が提供する第1の手段は、複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有し、この第1の数字表示部1の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定し、第1の加算手段3がこの確定した各桁の数字を加算する。また、複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有し、この第2の数字表示部4の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定し、第2の加算手段5がこの確定した各桁の数字を加算する。第1の数字表示部1の数字の加算値と、第2の数字表示部4の数字の加算値とを比較し、大小を判定して大と判定した側のポイントマークを表示する。このポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定すると共に、第1又は第2の数字表示部の確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合は、前記ポイントマークの如何に関わらず直ちに勝者と判定する。このように、複数桁の数字が特定の組み合わせである場合、例えば「ゾロ目」がでた場合に勝者と判定するのみならず、ポイントマークが先に所定数に達した場合も勝者と判定するようにしたので、対戦ゲームとしての要素をも取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機が実現できる。

【0009】また、本発明が提供する第2の手段は、複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有し、第1の数字表示部1の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定して第1の加算手段3がこの確定した各桁の数字を加算する。また、複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有し、第2の数字表示部4の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定して第2の加算手段6がこの確定した各桁の数字を加算する。第1の数字表示部1の数字の加算値と、第2の数字表示部4の数字の加算値とを比較し、大小を判定して大と判定した側のポイントマークを表示し、このポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する。また、第1又は第2の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去する。このように、各桁の数字が同一の数字である場合、いわゆる「ゾロ目」がでた場合には相手のポイントマークを消去するようにしたので、対戦ゲームとしての要素を取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機が実現できる。

【0010】また、本発明が提供する第3の手段は、複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有し、第1の数字表示部1の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定して第1の加算手段3がこの確定した各桁の数字を加算する。また、複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有し、第2の数字表示部4の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定して第2の加算手段6がこの確定した各桁の数字を加算する。第1の数字表示部1と、第2の数字表示部4との間に戦闘表示部11を有し、第1の数字表示部1の数字の加算値と、第2の数字表示部4の数字の加算値とを比較

して、大と判定した側のポイントマークを前記戦闘表示部11に表示し、このポイントマークは相手のポイントマークを撃退しながら相手の数字表示部に向かって進撃する。このポイントマークの先端が相手の数字表示部に達した側を勝者と判定する。また、第1又は第2の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去する。このように、戦闘表示部11では味方のポイントマークが相手のポイントマークを撃退しながら相手の数字表示部に向かって進撃すると共に、各桁の数字が同一の数字である場合、いわゆる「ゾロ目」がでた場合には相手のポイントマークを消去するようにしたので、対戦ゲームとしての要素を取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機が実現できる。

【0011】

【実施例】以下、本発明に係る一実施例を図面を参照して説明する。まず、図4乃至図6を参照して本発明に係るスロットゲーム機の構成を説明する。図4は本発明に係るスロットゲーム機21の蓋23を閉じた状態を示し、図5は蓋23を開放した状態を示している。蓋23はゲーム機本体25に対して開閉自在に設けられている。ゲーム機本体25にはLCD表示器27が設けられている。LCD表示器27にはキャラクター表示部29、数字表示部31、32、ポイントマーク表示部33が設けられている。キャラクター表示部29には適宜のキャラクターが表示され、例えば、ゲームの進行状況に応じて顔表示を変化させ、若しくは手足を変化させる。数字表示部31はマイクロコンピュータ側の複数桁の数字を表示する第1の数字表示部であり、数字表示部32は遊戯者側の複数桁の数字を表示する第2の数字表示部である。ポイントマーク表示部33はマイクロコンピュータ側及び遊戯者側のポイントマークを表示する。このポイントマーク表示部33は数字表示部31、32の上部、若しくは数字表示部31、32の内部等の適宜の位置に設けることができる。LCD表示器27の下側には「電話帳モード」、「占いモード」、「ゲームモード」、「計算モード」、「時計モード」等の各種動作モードを示すためのモード表示部35が設けられている。モード表示部35の下側には複数の入力用のキー36、赤外線により他のゲーム機と通信を行うための通信キー37、複数の方向キー38、入力キー39のそれぞれが設けられている。また、蓋23の表面にはリボンの形状を有するレリーフ41と、ハート型の表示部43が設けられている。表示部43は例えば、赤色の透明な合成樹脂等の部材から形成され、動作時に点灯する。この表示部43は蓋23の内側、若しくはゲーム機本体25側に設けても良い。ゲーム機本体25の内部には電気回路部が設けられている。

【0012】次に、図6を参照してゲーム機本体25内に設けられる電気回路部とその周辺部の構成を説明す

る。LCD表示器27はマイクロコンピュータ(CPU)51と接続され、CPU51はキーマトリクス回路53、音声合成回路55と接続されている。CPU51は全体的な制御を行うのもであり、「電話帳モード」、「占いモード」、「ゲームモード」、「計算モード」、「時計モード」、「通信モード」等の各種モードの動作プログラムを記録したROMや、演算処理、その他各種制御処理用の情報を一時的に記録するRAM等を有している。また、CPU51は第1の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定する第1の確定手段2と、この確定した各桁の数字を加算する第1の加算手段3と、第2の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定する第2の確定手段5と、この確定した各桁の数字を加算する第2の加算手段6と、前記第1の数字表示部の数字の加算値と、第2の数字表示部の数字の加算値とを比較し、大小を判定する大小比較手段7と、ポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する第1の判定手段9aと、第1又は第2の数字表示部の確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合は、前記ポイントマークの如何に関わらず直ちに勝者と判定する第2の判定手段9bとを有する。尚、上記第1の数字表示部及び第2の数字表示部の数字をランダムに変化させる場合は、予め設定された数字の順番に変化させる場合も含まれる。

【0013】キーマトリクス回路53は前述の複数の入力用のキー36、通信キー37、複数の方向キー38、入力キー39等の各種キーが操作されたときにこれを検知してCPU51へ出力する。音声合成回路55は抵抗R1を介して電源に接続されると共に、トランジスタQ1を介してスピーカSP1と接続されている。音声合成回路55はCPU51の制御指令に基づいて音声合成しトランジスタQ1へ出力する。この合成信号はスピーカSP1で拡声されて出力される。

【0014】図18はLCD表示器27の他の表示例を示し、図19はLCD表示器27を構成する反射板の一例を示し、図20はLCD表示器27のセグメントの表示例を示した説明図である。LCD表示器27は、図19に示す反射板27aの下側に図20のLCDセグメント表示部27bを重ねて配置して構成される。反射板27aにはキャラクターの顔の輪郭と頭髮が印刷され、LCDセグメント表示部27bには数字などの各種セグメント表示のほかに、キャラクターの眉、目、鼻、口のセグメント表示がそれぞれ複数種類設けられている。このため、キャラクターの眉、目、口のセグメント表示を適宜切替表示することによりキャラクターの笑顔や泣き顔を容易に表示させることができる。

【0015】図18に示すように、LCD表示器27にはキャラクター表示部29、数字表示部31、32、ポイントマーク表示部33が設けられている。キャラクター表示部29には適宜のキャラクターが表示され、例え

ば、ゲームの進行状況に応じて顔表示と手を変化させる。数字表示部31はマイクロコンピュータ側の複数桁の数字を表示する第1の数字表示部であり、数字表示部32は遊戯者側の複数桁の数字を表示する第2の数字表示部である。数字表示部31、32の上段部に設けられたポイントマーク表示部33は、マイクロコンピュータ側及び遊戯者側のポイントマークを表示する。このポイントマーク表示部33は数字表示部31、32の近傍等の適宜の位置に設けることができる。LCD表示器27の下側には各種動作モードを示すためのモード表示部35が設けられている。

【0016】次に、図7乃至図9を参照して作用を説明する。メニュー画面からスロットゲームを選択して入力キー39を押下すると(ステップS1、S3)、ステップS5に示すようなスロットスタート画面が表示される。次に、ステップS7、S9ではマイクロコンピュータ側の百の桁の数字がランダムに変化し、1.5~4.5秒後にスローダウンしてストップし、当該数字が確定する。上記スローダウンするまでの時間はランダムに設定される。同様に、ステップS11ではマイクロコンピュータ側の十の桁の数字がランダムに変化した後にスローダウンしてストップし、当該数字が確定する。次に、ステップS13ではマイクロコンピュータ側の一の桁の数字がランダムに変化した後にスローダウンしてストップし、当該数字が確定する。次に、ステップS15で入力キー39を押し続けると、遊戯者側の百の桁の数字がランダムに変化し(ステップS17)、ステップS19で入力キー39を離すと、スローダウンしてストップし当該数字が確定する(ステップS21)。同様に、ステップS23で入力キー39を押し続けると、遊戯者側の十の桁の数字がランダムに変化し、入力キー39を離すとスローダウンしてストップし当該数字が確定する。続いて、ステップS25で入力キー39を押し続けると、遊戯者側の一の桁の数字がランダムに変化し、入力キー39を離すとスローダウンしてストップし当該数字が確定する。

【0017】次に、ステップS27、29では遊戯者側の確定した数字、例えば、「764」の各桁の数字を加算し(7+6+4)、その加算値(017)の百の桁、十の桁、一の桁の順番で各数字が順次表示される。同様に、ステップS29、31ではマイクロコンピュータ側の確定した数字、例えば、「894」の各桁の数字を加算し(8+9+4)、その加算値(021)の百の桁、十の桁、一の桁の順番で各数字が順次表示される。ステップS31ではマイクロコンピュータ側の加算値(021)と、遊戯者側の加算値(017)との大小を比較し、大と判定したマイクロコンピュータ側のポイントマークをポイントマーク表示部8に表示する。また、ステップS31では図8に示すような笑顔のキャラクターをキャラクター表示部29に表示すると同時に、例えば

「やったー」の台詩を音声合成して出力する。ステップ S 33 で入力キー 39 を押下すると、ステップ S 35 に示すような初期画面が表示され、次のスロットゲームを行うことができる。以下同様に、遊戯者側の確定した数字の各桁の加算値と、マイクロコンピュータ側の確定した数字の各桁の加算値との大小を比較して大と判定した側のポイントマークを順次表示し、先に所定数、例えば 3 つのポイントマークを表示した側を勝者と判定する

(ステップ S 37)。このとき、ステップ S 37 では図 9 に示すような泣き顔のキャラクターをキャラクター表示部 29 に表示すると同時に、例えば「えーん、えーん、悲しいよー」の台詩を音声合成して出力する。また同時に、キャラクターの口を上記台詞に合わせて動かす。

【0018】また、前記確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合、例えば遊戯者側の確定した複数桁の数字が「333」のゾロ目である場合は、ステップ S 25 からステップ S 41、43、45 を介してステップ S 37 へ進み、前記ポイントマークの如何に関わらず遊戯者を直ちに勝者と判定する。続いてステップ S 39 で入力キー 39 を押下すると再びステップ S 5 へ戻り前述のスロットゲームを繰り返す。また、この状態で入力キー 39 の代わりにオールクリア (AC) キーを押下すると (ステップ S 47)、ゲームの選択画面が表示される。

【0019】次に、図 10 乃至図 13 を参照して本発明に係る他の実施例の構成を説明する。スロットゲーム機 61 はカード 63 とゲーム機本体 65 とから構成される。ゲーム機本体 65 には LCD 表示器 67 が設けられている。LCD 表示器 67 はキャラクター表示部 69 と、マイクロコンピュータ側の数字表示部 71、ポイントマーク表示部 73 と、遊戯者側の数字表示部 72、ポイントマーク表示部 74 とが設けられている。キャラクター表示部 69 には適宜のキャラクターが表示され、例えば、ゲームの進行状況に応じて顔表示を変化させる。数字表示部 71 はマイクロコンピュータ側の複数桁の数字を表示する第 1 の数字表示部であり、数字表示部 72 は遊戯者側の複数桁の数字を表示する第 2 の数字表示部である。ポイントマーク表示部 73、74 はそれぞれマイクロコンピュータ側及び遊戯者側のポイントマークを表示する。このポイントマーク表示部 73、74 は数字表示部 71、72 の上部等の適宜の位置に設けることができる。また、LCD 表示器 67 には「マネジメントモード」、「占いモード」、「ゲームモード」、「電卓モード」、「時計モード」等の各種動作モードを示すためのモード表示部 75 が設けられている。LCD 表示器 67 の下側には複数の入力用のキー 76 が設けられている。ゲーム機本体 65 の内部には電気回路部が設けられている。

【0020】次に、図 13 を参照してゲーム機本体 65

内に設けられる電気回路部とその周辺部の構成を説明する。LCD 表示器 67 はマイクロコンピュータ (CPU) 91 と接続され、CPU 91 はキーマトリクス回路 93、音声合成回路 95 と接続されている。また、CPU 91 はスイッチ SW1 を介してグランドと接続されている。このスイッチ SW1 はカード 63 をゲーム機本体 65 へ挿入したときにゲームモードに移行するようになっている。CPU 91 は全体的な制御を行うのもであり、「マネジメントモード」、「占いモード」、「ゲームモード」、「電卓モード」、「時計モード」等の各種モードの動作プログラムを記録した ROM や、演算処理、その他各種制御処理用の情報を記録する RAM 等を有している。また、CPU 91 は第 1 の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定する第 1 の確定手段 2 と、この確定した各桁の数字を加算する第 1 の加算手段 3 と、第 2 の数字表示部の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定する第 2 の確定手段 5 と、この確定した各桁の数字を加算する第 2 の加算手段 6 と、前記第 1 の数字表示部の数字の加算値と、第 2 の数字表示部の数字の加算値とを比較し、大小を判定する大小比較手段 7 と、ポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する第 1 の判定手段 9a と、第 1 又は第 2 の数字表示部の確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合は、前記ポイントマークの如何に関わらず直ちに勝者と判定する第 2 の判定手段 9b とを有する。

【0021】キーマトリクス回路 93 は前述の複数の入力用のキー 76 が操作されたときにこれを検知して CPU 91 へ出力する。音声合成回路 95 は抵抗 R3 を介して電源に接続されると共に、抵抗 R5、トランジスタ Q3 を介してスピーカ SP3 と接続されている。音声合成回路 95 は CPU 91 の制御指令に基づいて音声合成しトランジスタ Q3 へ出力する。この合成信号はスピーカ SP3 で拡声されて出力される。

【0022】次に、図 14 乃至図 17 を参照して本発明に係る他の実施例のゲームモード時の作用を説明する。ステップ S 51 でキー 76 のモードキーを操作してゲームモードを選択すると、ステップ S 53 に示すようなスタート画面が表示される。ステップ S 55 でイクオール (=) キーを操作すると、ステップ S 57 へ進み遊戯者側の 3 桁の数字が回転し変化する。ステップ S 61、S 63 では、例えば 1. 0 秒ごとに百の桁の数字、十の桁の数字、一の桁の数字の順番でスローダウンしてそれぞれの数字が順次ストップし、例えば (574) が確定する。次に、ステップ S 65、S 67 ではマイクロコンピュータ側の 3 桁の数字が回転して変化する。例えば 0. 5 秒ごとに百の桁の数字、十の桁の数字、一の桁の数字の順番でスローダウンしてそれぞれの数字が順次ストップし、例えば (329) が確定する。

【0023】次に、ステップ S 69 では遊戯者側の確定



した数字、例えば、「574」の各桁の数字を加算し  
(5+7+4)、その加算値(016)を表示すると共に、マイクロコンピュータ側の確定した数字、例えば、「329」の各桁の数字を加算し(3+2+9)、その加算値(014)を表示する。ステップS71ではマイクロコンピュータ側の加算値(014)と、遊戯者側の加算値(016)との大小を比較し、大と判定した遊戯者側のポイントマークをポイントマーク表示部74に表示する。次に、ステップS73に示すような初期画面が表示され、次のスロットゲームを行うことができる。

【0024】以下同様に、イクオール(=)キーを操作した後に、遊戯者側の確定した数字の各桁の加算値と、マイクロコンピュータ側の確定した数字の各桁の加算値との大小を比較して大と判定した側のポイントマークを順次表示し、先に所定数、例えば3つのポイントマークを表示した側を勝者と判定する(ステップS75、S77)。このとき、ステップS77に示すように遊戯者側が勝者と判定された場合は、図16に示すような笑顔のキャラクターをキャラクター表示部69に表示すると同時に、例えば「合格じゃ」の台詩を音声合成して出力する。尚、マイクロコンピュータ側が勝者と判定された場合は、図17に示すような泣き顔のキャラクターをキャラクター表示部69に表示すると同時に、例えば「ブブー」の音声合成して出力する。また、前記確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合、例えば遊戯者側の確定した複数桁の数字が「333」のゾロ目である場合は、前述の加算比較を行わず遊戯者側のポイントマークを1つ表示する(ステップS79)。

【0025】尚、上記の実施例では確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合、例えば確定した複数桁の数字がゾロ目である場合は、ポイントマークの如何に関わらず直ちに勝者と判定するように構成したが、本発明はこれに限定されず適宜に仕様変更することができる。例えば、第1又は第2の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去するように構成すると、更に興趣性が向上する。

【0026】また、第1の数字表示部と第2の数字表示部との間に戦闘表示部11を設けて、前記大小比較手段が大と判定した側のポイントマークをこの戦闘表示部に表示し、当該戦闘表示部で対戦させるように構成することができる。すなわち、味方のポイントマークを戦闘表示部に表示する際に、相手のポイントマークを撃退しながら相手の数字表示部に向かって進撃するように表示させると共に、当該ポイントマークの先端が相手の数字表示部に達した側を勝者と判定するように構成し、そして、第1又は第2の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去するように構成すると、対戦ゲームとしての要素を取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機が実現できる。

【0027】

【発明の効果】以上説明してきたように本発明に係る第1の手段によれば、複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有し、この第1の数字表示部1の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定し、第1の加算手段3がこの確定した各桁の数字を加算する。また、複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有し、この第2の数字表示部4の数字をランダムに変化させた後に当該数字を確定し、第2の加算手段5がこの確定した各桁の数字を加算する。第1の数字表示部1の数字の加算値と、第2の数字表示部4の数字の加算値とを比較し、大小を判定して大と判定した側のポイントマークを表示する。このポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定すると共に、第1又は第2の数字表示部の確定した複数桁の数字が特定の組み合わせである場合は、前記ポイントマークの如何に関わらず直ちに勝者と判定する。このように、複数桁の数字が特定の組み合わせである場合、例えば「ゾロ目」がでた場合に勝者と判定するのみならず、ポイントマークが先に所定数に達した場合も勝者と判定するようにしたので、対戦ゲームとしての要素をも取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機が実現できるという効果が得られる。

【0028】また、本発明に係る第2の手段によれば、複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有し、第1の数字表示部1の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定して第1の加算手段3がこの確定した各桁の数字を加算する。また、複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有し、第2の数字表示部4の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定して第2の加算手段6がこの確定した各桁の数字を加算する。第1の数字表示部1の数字の加算値と、第2の数字表示部4の数字の加算値とを比較し、大小を判定して大と判定した側のポイントマークを表示し、このポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する。また、第1又は第2の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去する。このように、各桁の数字が同一の数字である場合、いわゆる「ゾロ目」がでた場合には相手のポイントマークを消去するようにしたので、対戦ゲームとしての要素を取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機が実現できるという効果が得られる。

【0029】また、本発明に係る第3の手段によれば、複数桁の数字を表示する第1の数字表示部1を有し、第1の数字表示部1の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定して第1の加算手段3がこの確定した各桁の数字を加算する。また、複数桁の数字を表示する第2の数字表示部4を有し、第2の数字表示部4の数字をランダムに変化させた後に各桁の数字を順次確定して第2の加算手段6がこの確定した各桁の数字を加算する。第1の数字表示部1と、第2の数字表示部4との間



に戦闘表示部 11 を有し、第 1 の数字表示部 1 の数字の加算値と、第 2 の数字表示部 4 の数字の加算値とを比較して、大と判定した側のポイントマークを前記戦闘表示部 11 に表示し、このポイントマークは相手のポイントマークを撃退しながら相手の数字表示部に向かって進撃する。このポイントマークの先端が相手の数字表示部に達した側を勝者と判定する。また、第 1 又は第 2 の数字表示部の確定した各桁の数字が同一の数字である場合は、相手のポイントマークを消去する。このように、戦闘表示部 11 では味方のポイントマークが相手のポイントマークを撃退しながら相手の数字表示部に向かって進撃すると共に、各桁の数字が同一の数字である場合、いわゆる「ソロ目」がでた場合には相手のポイントマークを消去するようにしたので、対戦ゲームとしての要素を取り入れた興趣性の高いスロットゲーム機が実現できるという効果が得られる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明に係る請求項 1 のクレーム対応図である。

【図 2】本発明に係る請求項 2 のクレーム対応図である。

【図 3】本発明に係る請求項 3 のクレーム対応図である。

【図 4】本発明に係るスロットゲーム機の蓋を閉じた状態を示した平面図である。

【図 5】本発明に係るスロットゲーム機の蓋を開放した状態を示した平面図である。

【図 6】図 4 の実施例で用いられる回路部の回路図である。

【図 7】図 4 の実施例のゲームモードにおける作用を示した説明図である。

【図 8】キャラクターの笑顔の表示例を示した説明図である。

【図 9】キャラクターの泣き顔の表示例を示した説明図である。

【図 8】



【図 9】



\* 【図 10】本発明に係る他の実施例の外観斜視図である。

【図 11】図 10 の実施例の平面図である。

【図 12】図 10 の実施例の表示部の説明図である。

【図 13】図 10 の実施例で用いられる回路部の回路図である。

【図 14】図 10 の実施例のゲームモードにおける作用を示したフローチャートである。

【図 15】図 10 の実施例のゲームモードにおける作用を示したフローチャートである。

【図 16】キャラクターの笑顔の表示例を示した説明図である。

【図 17】キャラクターの泣き顔の表示例を示した説明図である。

【図 18】LCD 表示器の表示例を示した説明図である。

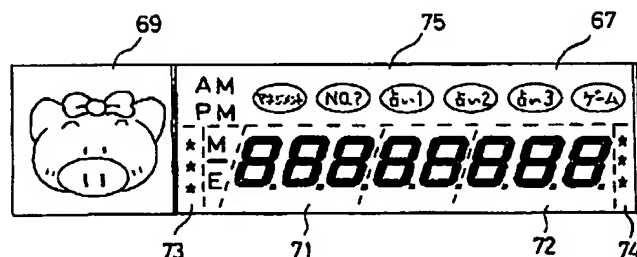
【図 19】LCD 表示器を構成する反射板の一例を示した説明図である。

【図 20】LCD 表示器のセグメントの表示例を示した説明図である。

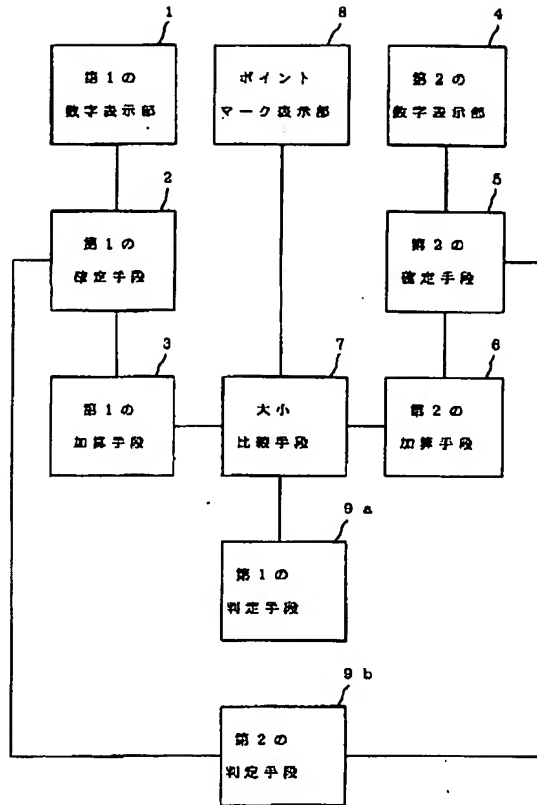
#### 【符号の説明】

- 1 第 1 の数字表示部
- 2 第 1 の確定手段
- 3 第 1 の加算手段
- 4 第 2 の数字表示部
- 5 第 2 の確定手段
- 6 第 2 の加算手段
- 7 大小比較手段
- 8 ポイントマーク表示部
- 9 a 第 1 の判定手段
- 9 b 第 2 の判定手段
- 9 c 判定手段
- 10 消去手段
- 11 戦闘表示部
- 12 進撃手段

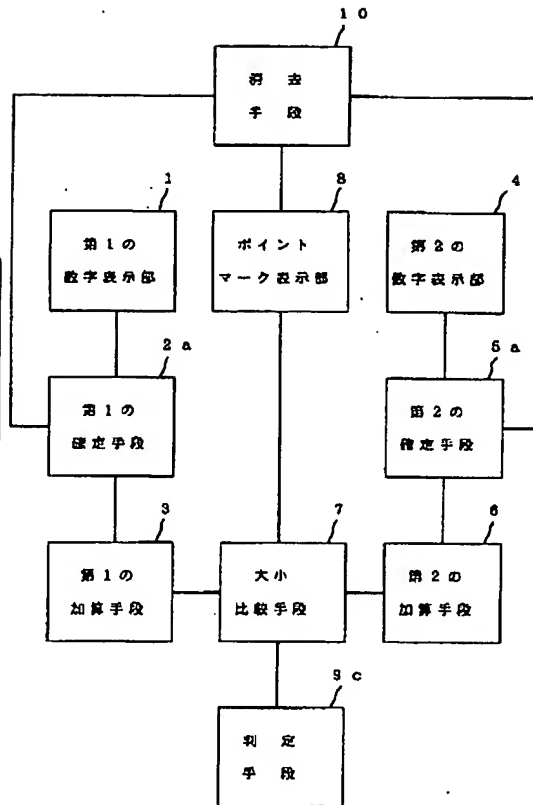
【図 12】



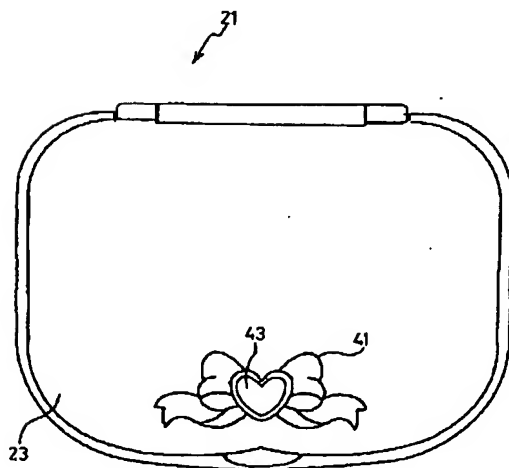
【図1】



【図2】



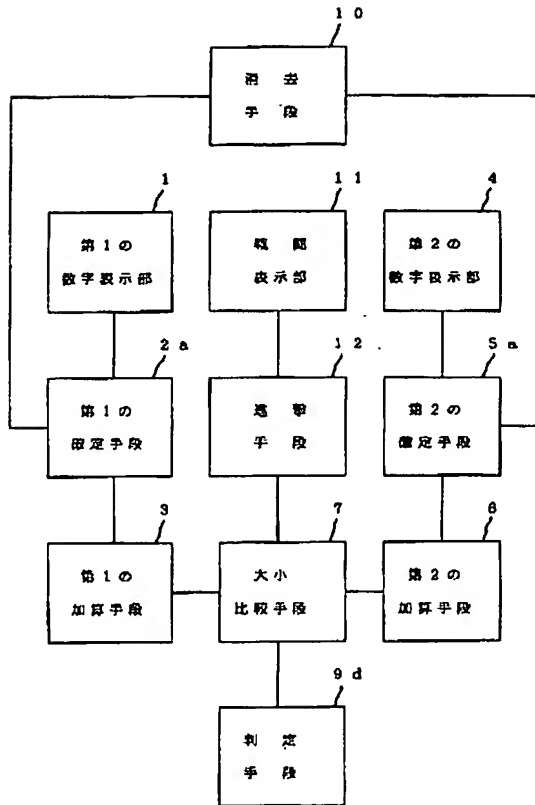
【図4】



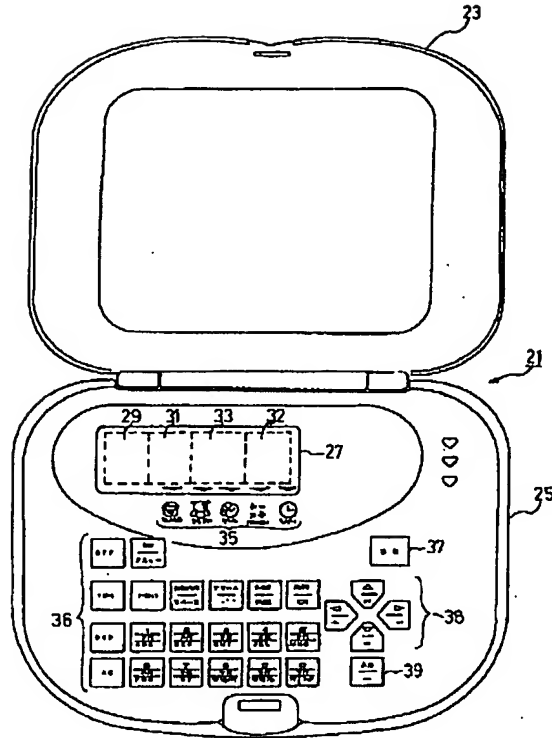
【図10】



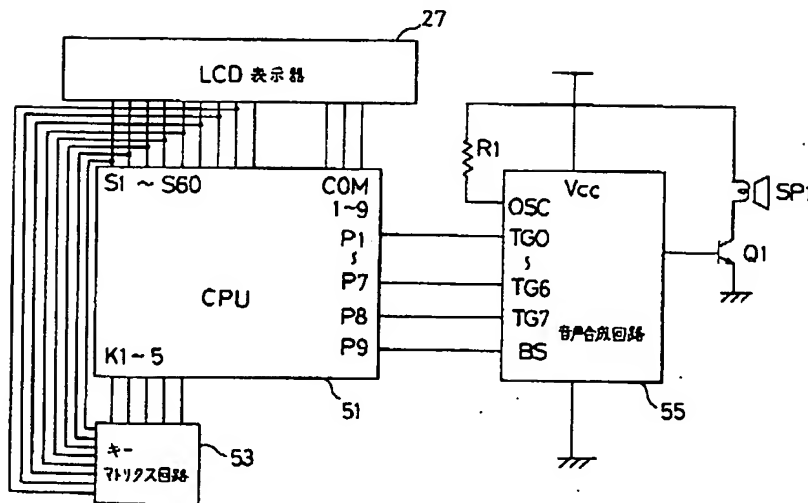
【図3】



【図5】

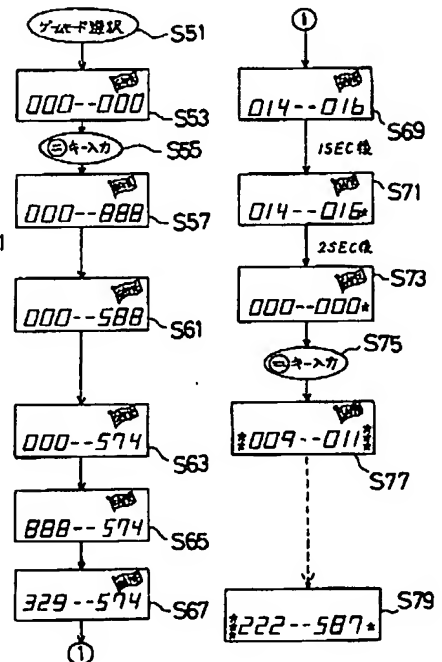


【図6】

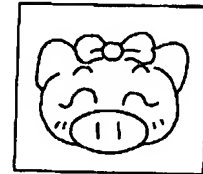


【図14】

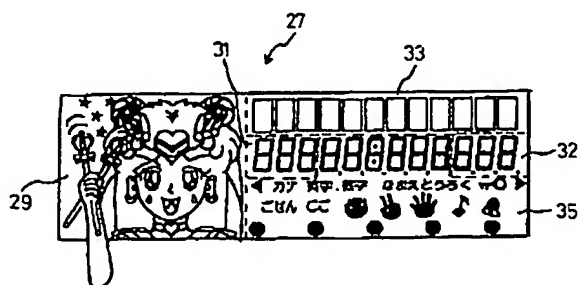
【図15】



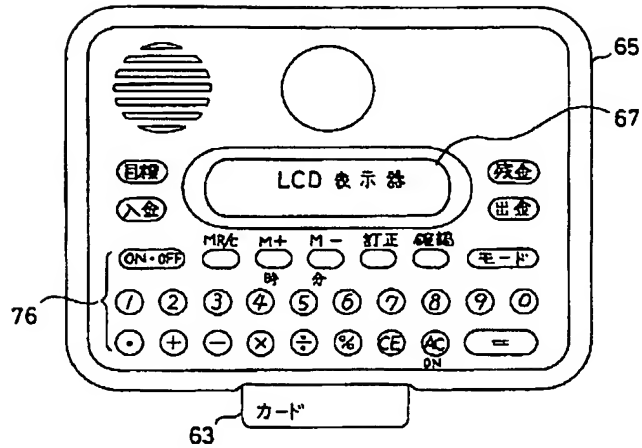
【图 16】



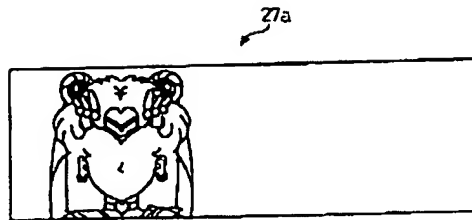
【図 18】



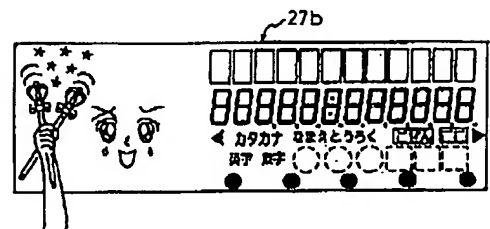
【図11】



【図19】



【図20】



【図13】

